NES-DQ-CAN

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

DRAGON WARRIOR

TM*
MC

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
4) Store the Game Pak in its protective sleeve when not in use.
5) Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak into the Control Deck.

Note:
In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specification and design are subject to change without notice.

PRÉCAUTIONS

1) Ce jeu est de haute précision. Il ne devrait pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le frapper, de l'échapper. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux conducteurs électroniques, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.
4) Ranger la cartouche de jeu dans son enveloppe protectrice.
5) Toujours vérifier le connecteur latéral pour matériau étranger de la cartouche de jeu avant d'insérer cette dernière dans le Control Deck.

N.B.
Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changer sans préavis. Ce jeu a été programmé pour utiliser la totalité de l'écran. Certains vieux modèles de téléviseurs ont un écran arrondi qui pourrait dissimuler une partie de l'image.

Thank you for selecting the Nintendo Entertainment System® Dragon Warrior™ Pak.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

CONTENTS

MAP OF ALEFGARD 4
THE STORY OF DRAGON WARRIOR 5
WELCOME TO THE REALM OF "DRAGON WARRIOR" 9
OPTION SCREEN 14
ENTERING COMMANDS DURING WALKABOUT MODE 15
ENTERING COMMANDS DURING FIGHTING MODE 17
MORE ABOUT YOUR CHARACTER 18
GETTING TO KNOW THE TERRAIN 20
YOUR WEAPONS AND ARMOR 26
HOW TO USE YOUR ITEMS 28
MAGIC SPELLS 31
VISIT THE KING AND HAVE YOUR DEEDS RECORDED ON THE IMPERIAL SCROLLS OF HONOR (to save your game) 34
HOW TO START OFF ON THE RIGHT FOOT (What you must do at the beginning of the game) 35
HINTS ON DEFEATING THE DRAGONLORD 38

® & ™ Nintendo of America Inc.
©Nintendo *©1989 Enix Corporation
Licensed exclusively to Nintendo of America Inc.

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu Dragon Warrior[MC] pour système de jeu Nintendo[MD].

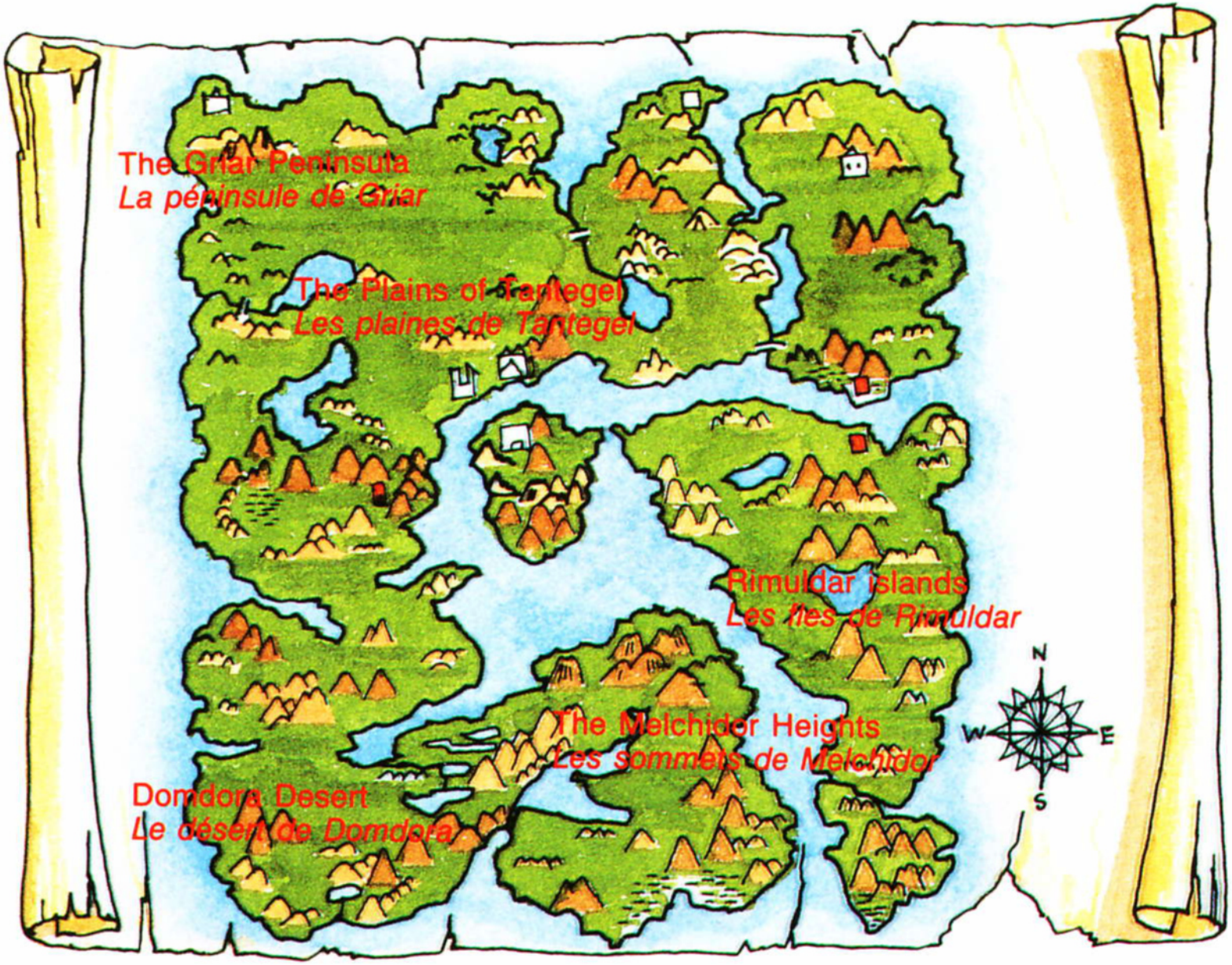
Veuillez lire ce mode d'emploi pour vous assurer de l'utilisation adéquate de votre nouveau jeu et conserver le manuel pour vous y référer ultérieurement.

MATIERE

CARTE D'ALEFGARD 4
L'HISTOIRE DE DRAGON WARRIOR 7
BIENVENUE DANS LE ROYAUME DE "DRAGON WARRIOR" 9
ÉCRAN OPTION 14
ENTRÉE DES COMMANDES EN MODE WALKABOUT 15
ENTRÉE DES COMMANDES EN MODE FIGHT 17
DÉTAILS SUR TON PERSONNAGE 18
APPRENDRE À CONNAITRE LE TERRAIN 20
ARMES ET ARMURES 26
UTILISATION DES ARTICLES 28
INCANTATIONS MAGIQUES 31
VISITE LE ROI ET FAIS INSCRIRE TES TITRES DANS LES MANUSCRITS HONORIFIQUES DE L'EMPIRE. (pour sauvegarder la partie) 34
COMMENT PARTIR DU BON PIED (Procédures initiales) 35
TRUCS POUR DÉFAIRE DRAGONLORD, LE SEIGNEUR DES DRAGONS 38

[MD] et [MC], marque déposée et marque de commerce de Nintendo of America Inc.
©Nintendo *©1989 Enix Corporation
Utilisé sous licence exclusive par Nintendo of America Inc.

MAP OF ALEFGARD *CARTE D'ALEFGARD*



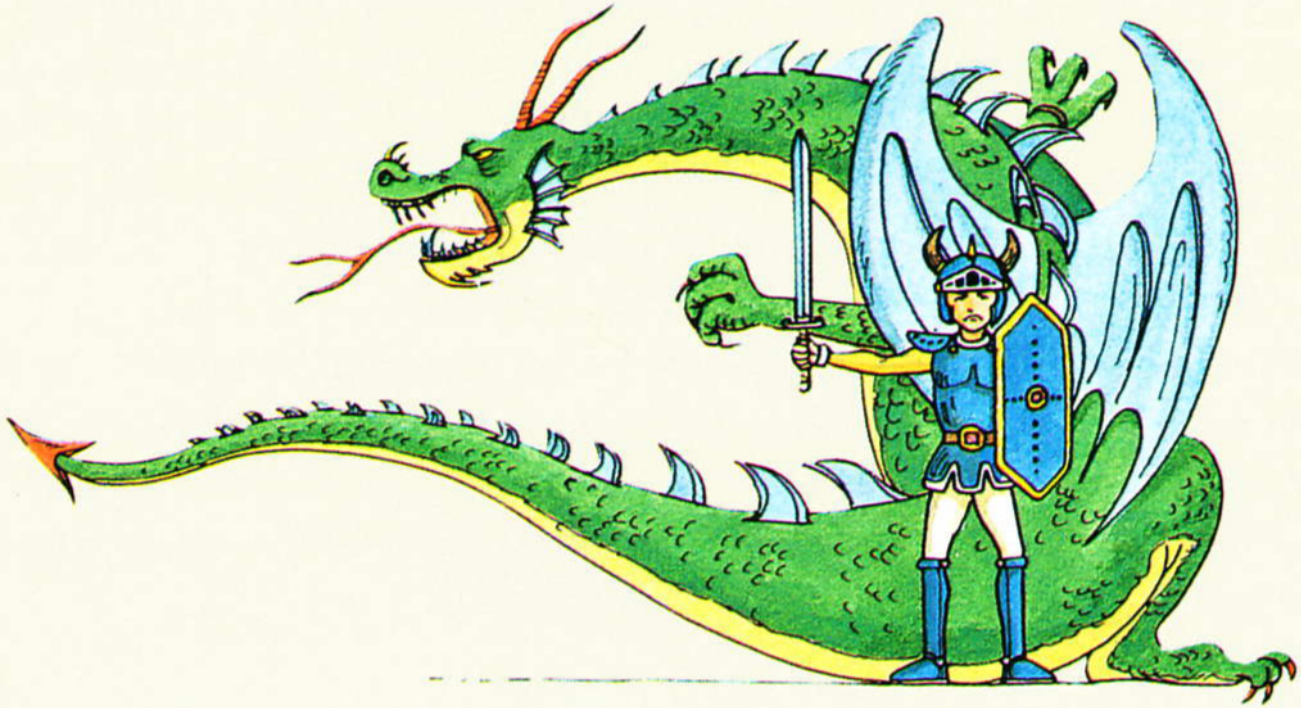
THE STORY OF DRAGON WARRIOR

In olden days of yore, the realm of Alefgard was cloaked in darkness. According to legend, a brave warrior, Erdrick, brought light back to the land by defeating an evil being. He used the balls of light bequeathed to him by a friend to drive off the enemies of Alefgard. He then gave the balls of light to King Lorik, who unified Alefgard. The land was at peace for many generations.

In the time of King Lorik XVI, the balls of light were stolen from Tantagel Castle by the evil Dragonlord, and once again the kingdom of Alefgard was plunged into darkness. Many travellers fell prey to the merciless fangs of monsters, and the beautiful countryside was transformed into poisonous marshes that hindered travellers. It was also rumored that several towns and villages were destroyed; wiped off the face of the land by ghosts and dragons.

Many brave warriors tried to recover the balls of light, but none of them ever returned from Charlock, the Dragonlord's dark castle. The people longed for peace, but did not give up hope. The great seer Mahetta predicted that "One day, a descendent of the valiant Erdrick shall come forth to defeat the Dragonlord."

Who is this brave soul? There is only one possible answer.
You.
Your quest is to find and to defeat the evil Dragonlord. The time has come. This is the start of your adventure.



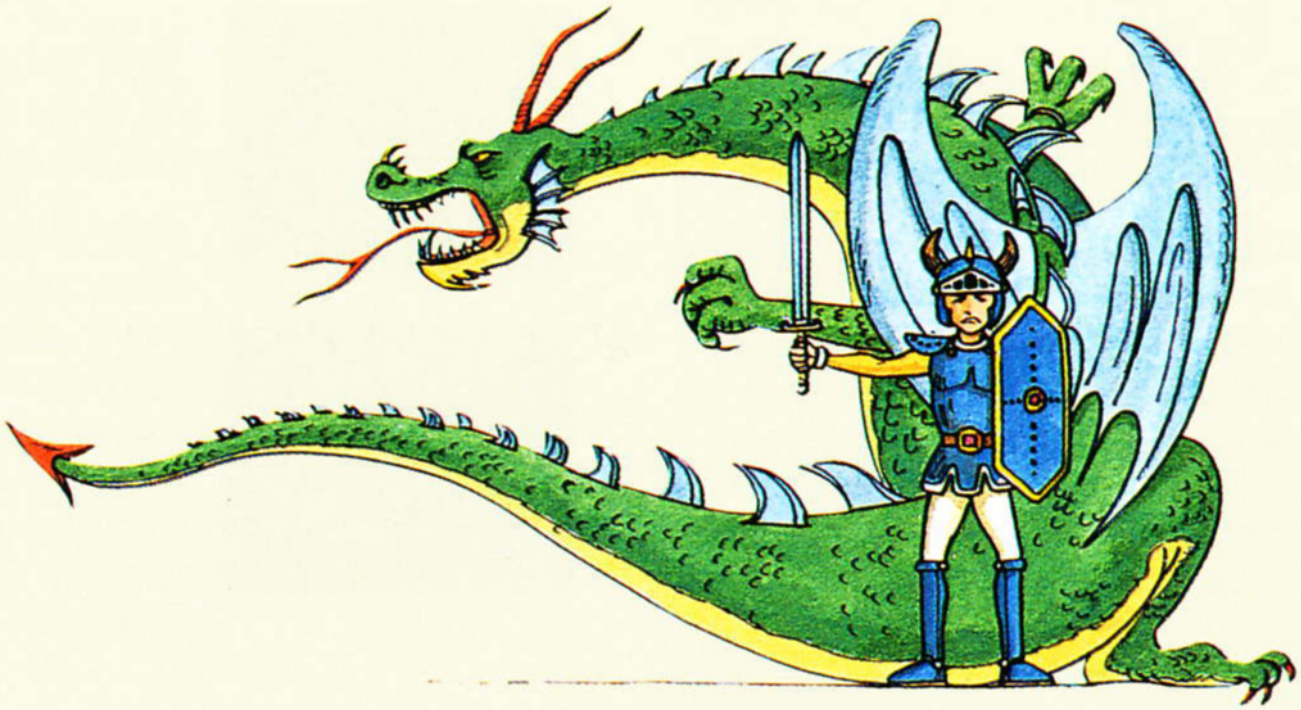
L'HISTOIRE DE DRAGON WARRIOR

Aux temps anciens de jadis, le royaume d'Alefgard sombra dans les ténèbres. Selon la légende, un brave guerrier, Erdrick, y ramena la lumière en vainquant un esprit maléfique. Il utilisa les balles de lumière qui lui avaient été léguées par un ami pour chasser les ennemis d'Alefgard. Il donna ensuite les balles de lumière au roi Lorik qui unifia Alefgard. La paix régna dans le pays des générations durant.

Au cours du règne du roi Lorik XVI, les balles de lumière furent volées du château de Tantegel par le maléfique Seigneur des dragons, et une fois de plus, le royaume d'Alefgard fut plongé dans la noirceur. Nombre de voyageurs furent victimes des crocs sans merci des monstres affamés d'horreur, et le merveilleux paysage se transforma en un marécage empoisonné qui mettait fin au séjour des voyageurs. La rumeur veut aussi que plusieurs villes et villages furent détruits; effacés de la surface de la terre par des fantômes et des dragons.

Maints braves guerriers et guerrières tentèrent de récupérer les balles de lumière, mais nul ne revint de Charlock, le château morbide du Seigneur des dragons. Le peuple se languissait de paix mais nul ne désespérait. Le grand prophète Mahetta avait prédit qu'un jour... "un descendant d'Erdrick le courageux destituerait le Seigneur des dragons de ses fonctions maléfiques."

Qui est cet(te) intrépide guerrier (ère)? Il n'y a qu'un(e) candidat(e) possible.
Toi.
Ton rôle est de trouver et de vaincre le maléfique Seigneur des dragons. Le temps est venu. C'est le début de ton aventure.



WELCOME TO THE REALM OF "DRAGON WARRIOR"

Insert the Dragon Warrior Pak in the NES Control Deck and turn the power on. The title of the game will appear on the screen and the opening music will start to play. Press the Start button, then the display will change to the one on the right (Photo 1).
Press the A button, then the display will change to the one on the right (Photo 2).
You can choose an option by moving the ▶ with the Control Pad, then pressing the A button.

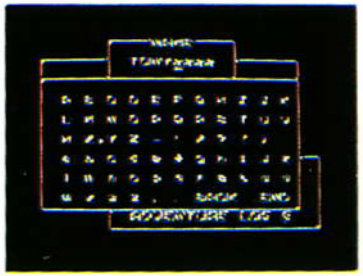
OPTION SCREEN

If you are going to start a new game, bring the ▶ to "BEGIN A NEW QUEST" and press the A button on Controller 1.
The display will change to that shown in photo 3. This is where you can register your name.

1

2

3



BIENVENUE AU ROYAUME DE "DRAGON WARRIOR"

Introduis la cartouche de jeu Dragon Warrior dans le Control Deck de ton SJN. Le titre du jeu apparaîtra à l'écran et la musique d'introduction se fera entendre. En appuyant sur le boution START, l'écran changera pour celui de gauche (Photo 1).
En appuyant sur le bouton A, l'écran changera pour celui de droite (Photo 2).
Dirige-toi vers la sélection de ton choix en déplaçant le curseur à l'aide du Control Pad et appuie ensuite sur le bouton A.

ÉCRAN OPTION

Pour commencer une nouvelle partie, dirige le curseur à "BEGIN A NEW QUEST" (commencer une nouvelle quête) et appuie sur le bouton A du bloc de commande 1. L'écran passera à l'écran de la photo 3. C'est à cet écran que tu t'inscriras.

*Use the ✚ Control Pad to select a letter then enter it by pressing the A button.

*If you make a mistake while entering your name, bring the ▶ to Back and press the A button. The ▶ will back up one space.

*You can enter names up to eight characters long.

Now that you've entered your name. Next, press the A button, then the display will change to that shown in Photo 4. This is where you can select the message speed. You can choose an option by moving the ▶ with the Control Pad, and then pushing the A button. Now the Game play screen will appear. Let's get on with the adventure.

4

*Utilise le Control Pad pour choisir une lettre que tu enregistreras ensuite, en appuyant sur le bouton A.

*Si tu fais une erreur en inscrivant ton nom, ramène le curseur à BACK (reculer) et appuie sur le bouton A. Le curseur reculera d'un espace.

*Tu peux inscrire jusqu'a à huit caractères.

Maintenant que tu es inscrit(e), appuie sur le bouton A pour que l'écran passe à celui de la photo 4. A cet écran, tu peux choisir la vitesse des messages. Utilise le Power Pad pour déplacer le curseur vers la vitesse choisie et appuie sur le bouton A pour enregistrer ton choix et faire apparaître l'écran de la partie. Et allons-y pour l'aventure!

CONTINUE A QUEST (to continue saved games)

Choose "CONTINUE A QUEST"

The display will change to that shown in photo 5. Here, you can continue any one of three previous adventures which can be stored as Adventure Logs in the Imperial Scrolls of Honor. Once you have chosen an Adventure, you will continue that adventure with all the strength and items you had when it was saved.

5

CONTINUER UNE QUÊTE (reprise des parties sauvegardées)

Choisis "CONTINUE A QUEST".

L'écran passera à l'écran de la photo 5. À partir de cet endroit, tu peux continuer n'importe laquelle de trois aventures antérieures qui ont pu être sauvegardées en tant qu'entrée d'aventure dans les manuscrits honorifiques de l'Empire. Tu continueras l'aventure choisie avec toute la force et tous les articles que tu possédais lorsque tu as sauvegardé la partie.

Change Message Speed

Select the Adventure Log for which you want to Change the Message Speed by using the Control Pad and then pushing the A button. You will then be asked: "Which Message Speed Do You Want To Use?" Again use the Control Pad to choose the Message Speed for your Adventure Log - either Fast, Normal, or Slow - then push the A button.

Changement de la vitesse des messages

Choisis l'entrée d'aventure pour laquelle tu veux changer la vitesse des message en utilisant le Control Pad et en appuyant ensuite sur le bouton A. Tu devras ensuite répondre à : "Which Message Speed Do You Want To Use?" (Quelle vitesse des messages veux-tu utiliser?) Utilise le Control Pad pour choisir la vitesse Fast (rapide), Normal (normal) ou Slow (ralenti) et appuie ensuite sur le bouton A.

Copy A Quest

This option allows you to copy the attributes of one character that has been recorded on an Adventure Log to another Adventure Log.
You might make a copy of an Adventure Log to protect against a possible erasure, or if a friend wants to play at a higher level.
First, select the Adventure Log you want to copy using your ✚ Control Pad. Then push the A button. You will be given a choice of Adventure Logs to which you can copy. (You can only copy into an Adventure Log that does not already contain a character's quest.) Push the A button to select the Adventure Log you want to copy to.
You will then be asked Yes or No: Yes if you want to copy, No if you have decided against making a Copy.

Erase A Quest

Select the Adventure Log you want to erase. The status of the character in the chosen Adventure Log will be displayed. You will then have to answer Yes or No: Yes if you want to erase the Adventure Log, and No if you want to keep it as it is.

Copie d'une quête

Cette option te permet de copier les attributs d'un personnage qui ont été enregistrés lors d'une entrée d'aventure à une autre entrée d'aventure. Tu peux copier une entrée d'aventure pour la protéger d'un effacement possible ou pour permettre à un ami de jouer à un niveau plus élevé. D'abord, choisis l'entrée d'aventure que tu veux copier en utilisant le Control Pad . Appuie ensuite sur le bouton A. Tu devras choisir parmi des entrées d'aventure sur lesquelles tu peux copier. (Tu ne peux copier que sur les entrées d'aventure qui ne contiennent pas déjà de quête de personnage.) Appuie sur le bouton A pour choisir l'entrée d'aventure sur laquelle tu veux copier. Tu devras alors choisir si "Yes" (oui) tu veux copier ou si "No" (non) tu as décidé de ne pas copier.

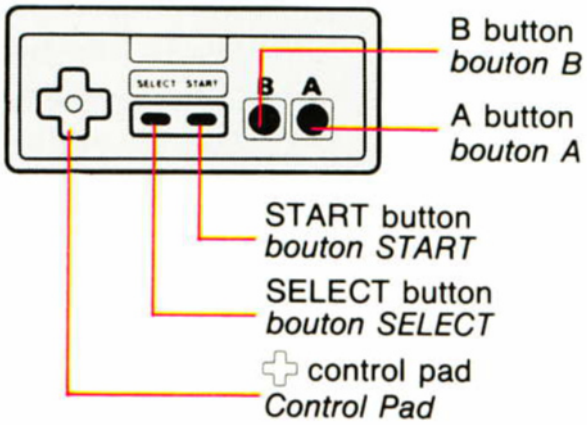
Effacement d'une quête

Choisis l'entrée d'aventure que tu veux effacer. La situation du personnage dans l'entrée d'aventure choisie sera alors affichée. Tu devras alors choisir si "Yes" (oui) tu veux effacer l'entrée ou si "No" (non) tu préfères la garder tel quel.

How to use the Controller and Displays

Control pad

This moves your character up, down, left and right. When entering commands, this pad moves the flashing ▶ in the command window in the same direction.



(A) button

When you press this button, the command window appears on the screen and you can enter commands. Use the control pad to bring the ▶ to the command that you wish then press the A button. If you press this button when the ▼ is flashing the text window, the next text window will be displayed.

(B) button

Press this button to cancel a command.

Utilisation du bloc de commande et des écrans.

Control pad

Permet de déplacer le personnage vers le haut, le bas, la gauche et la droite. Lors de l'entrée des commandes, le Control Pad permet de déplacer le cuseur clignotant dans la fenêtre de commandes dans les mêmes directions.

Bouton A

Fait apparaître la fenêtre de commandes à l'écran. Utilise le Control Pad pour déplacer le curseur vers la commande choisie et appuie ensuite sur le bouton A. (En appuyant sur ce bouton lorsque le curseur clignote à une fenêtre de texte, la fenêtre de texte suivante apparaît.)

Bouton B

Permet d'annuler une commande.

The command window will appear when you press the A button while you're in the walkabout mode.

Au mode Walkabout, appuie sur le bouton A pour faire apparaître la fenêtre Command.

Status window
Fenêtre Status (situation)

Command window
Fenêtre Command (commande)

Text window
Fenêtre Text (texte)

Select the command with the ✚ control pad and execute it by pressing the A button. (Cancel it by pressing B button.)

Choisis la commande en utilisant le Control Pad et exécute-la en appuyant sur le bouton A. (Annule la commande en appuyant sur le bouton B.)

*Your present status will be displayed in the status window. LV is your level. HP is hit points, your life force. MP is magic power. G is gold. E is experience. See page 14 for more details.

**Ta situation actuelle sera affichée à la fenêtre de situation. LV représente ton niveau; HP, ta marque de frappe, ta vitalité; MP, ton pouvoir magique; G, ton or; E, ton expérience. (Pour plus de détails, consulte la page 14.)*

ENTERING COMMANDS DURING WALKABOUT MODE

Talk

When you choose this command, you can speak in the direction you are facing. (See photo 1.)
You can't speak to anybody unless that person is right in front of you. However, you can speak to people in shops and inns, etc. if you're standing at the counter. (See photo 2.)

Status

You can find out just how much strength you possess in many different areas. (See page 14 for details.)

Stairs

Place your character on the stairway and choose this command to go up or down the stairs.
This command won't work if you're not directly over the staircase.

Photo 1 Choose the direction in which you want to speak by using the ✚ control pad. Then use the "talk" command.
Photo 1 Utilise le Control Pad pour diritger te voix vers l'endroit choisi et ensuite la commande "talk" pour être entendu(e).

Photo 2 You can talk to people in shops and inns etc. If you're at the counter.
Photo 2 Tu peux parler au personnel dans les boutiques, les auberges, etc . si tu es au comptoir.

ENTRÉE DES COMMANDES AU MODE WALKABOUT (voyage)

Talk (parler)

Permet d'être entendu où la voix est dirigée. (Voir photo 1)
Tu ne peux parler qu'aux personnages directement en face de toi et au personnel dans les boutiques, les auberges, etc. si tu es au comptoir.

Status (situation)

Permet de vérifier ta force dans divers secteurs. (Pour plus de détails, consulte la page 14.)

Stairs (escalier)

Dirige ton personnage vers l'escalier et choisis la commande "Stairs " pour le monter ou le descendre.

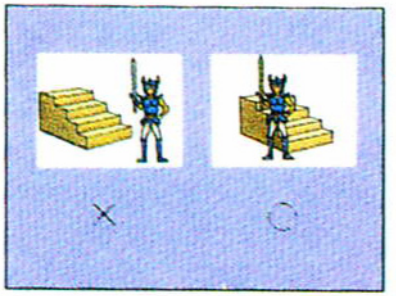
Door
You can open doors if you have a key. Use keys wisely. You can only use a key once and you will need a key for each door.

Spell
You can chant magic spells. Use the ✚ control pad to choose the spell and press the A button to cast the spell. This command doesn't work if you haven't learned any spells yet.

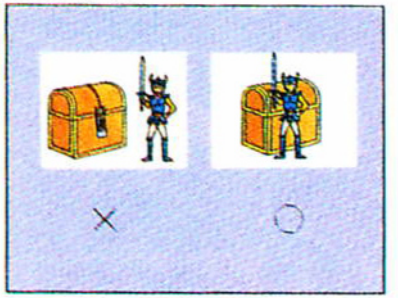
Item
Choose this command to use the items that you have acquired. Select an item with the ✚ control pad, then press the A button to use that item.

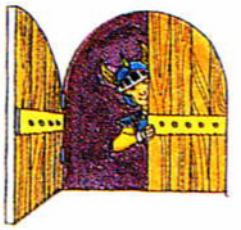
Search
Use this command to search the area at your feet.

Take
Use this command to open Treasure Chests.
Move over the Treasure Chest and use this
command to take what is inside.



Choose the item you want to use with the ✚ control pad, then and press the A button.
Utilise le Control Pad pour choisir l'article désiré et appuie ensuite sur le bouton A.





Door (porte)
Chaque porte s'ouvre avec une clé différente. Utilise les clés avec sagesse. Chaque clé ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Spell (incantation)
Tu peux chanter des incantations magiques. Utilise le Control Pad pour choisir l'incantation et appuie ensuite sur le bouton A pour chanter l'incantation. Cette commande ne fonctionnera pas si tu n'as pas appris d'incantation.

Item (article)
Permet d'utiliser les articles acquis. Utilise le Control Pad pour choisir un article et appuie ensuite sur le bouton A pour utiliser l'article.

Search (investigation)
Permet d'investiguer le secteur dans lequel tu te trouves.

Take (prise de possession)
Permet d'ouvrir le coffre aux trésors. Dirige-toi vers le coffre aux trésors et utilise cette commande pour t'emparer de son contenu.

ENTERING COMMANDS DURING FIGHTING MODE

When you leave a castle or town, lots of monsters will come out to attack you. If you happen to bump into one of them, the game will automatically enter the fight mode.

Fight

You can fight monsters with any weapons you may have or with your bare fists (if you have no weapons).
In most fights, you won't be able to defeat the enemy with one blow. You may suffer some damage, but you can carry on until you've defeated the monster.

Run

As you suffer damage from the Hit Points in the status window will go down. When you have no points left, that's the end of your game. So run away if you think you're dangerously close to that point.
Remember, running away can be a very important "fighting" technique.

Spell

You can chant a spell instead of using weapons. In a fight, spells can heal wounds or inflict damages on the enemy.

Item

Use this command to recover your life force with the herbs you are carrying.

Carry on fighting while keeping an eye on your hit points until the enemy is defeated.
Continue à combattre jusqu' à ce que l'ennemi soit défait, tout en gardant un oeil sur ta marque de frappe.

ENTRÉE DES COMMANDES AU MODE FIGHT (combat)

Lorsque tu quittes un château ou une ville, des monstres t'attaquent. Si tu entres en contact avec l'un d'eux, la partie passe automatiquement au mode FIGHT.

Fight

Permet de combattre des monstres avec n'importe quelle arme en ta possession ou avec tes mains nues (si tu ne possèdes pas d'arme). Dans la plupart des combats, tu ne pourras pas vaincre l'ennemi au premier coup porté. Tu riques de subir certains dommages, mais tu peux persister jusqu' à ce que tu viennes à bout du monstre.

Run (conrse)

Lorsque tes ennemis te font subir des dommages, ta marque de frappe (HP) diminue à la fenêtre Status. Sauve-toi si tu crois qu'elle décroît dangereusement.
Souviens-toi que la fuite peut être une technique de "combat" vitale.

Spell (incantation)

Tu peux chanter une incantation plutôt qu'utiliser tes armes. Lors d'un combat, les incantations peuvent guérir des blessures ou infliger des dommges à l'ennemi.

Item (article)

Permet de recouvrer ta vitalité à l'aide des herbes que tu transportes.

MORE ABOUT YOUR CHARACTER *DÉTAILS SUR TON PERSONNAGE*

Level

This tells you your level as a warrior. You're at level 1 at the beginning of the game. As you fight monsters and gain more experience, your level goes up, your strength increases, and you learn more spells.

You can examine your status by choosing the status command!
Tu peux vérifier ta situation en appelant la commande Status.

HP (Hit Points)

This shows your life force. Hit Points will decrease when an enemy inflicts damages on you. Don't forget, when this number reaches 0, that's the end of you and the game!

Maximum HP

If your life force is very low , it can be restored to maximum force by staying at an Inn. Also the maximum HP goes up with each level and you'll be able to with stand more damage.

MP (Magic Power)

This is your power for chanting spells. This power goes down each time you chant a spell. Some spells use more or less MP than others.

Maximum MP

You can restore your magical power to maximum strength by staying at an Inn.

Level (niveau)

Permet de vérifier ton niveau en tant que guerrier(ère). Tu commences au niveau 1 et plus tu combats de monstres, plus tu acquières d'expérience, plus ton niveau et ta force augmentent et plus tu apprends d'incantations.

HP (hit points-marque de frappe)

Permet de vérifier ta vitalité. Ta marque de frappe diminue à mesure que tu subis des dommages. N'oublie pas que la partie finit quand ta marque de frappe descend à 0.

Maximum HP (marque de frappe maximale)

Si ta vitalité est très basse, elle peut être restaurée à son maximum par un séjour dans une auberge. Ta marque de frappe maximale augmente à mesure que tu augmentes de niveau. Et plus elle augmente plus tu peux encaisser de dommages.

MP (magic power-pouvoir magique)

Permet de chanter des incantations. Ce pouvoir diminue chaque fois que tu chantes une incantation. Toutes les incantations n'utilisent pas la même quantité de pouvoir magique.

Maximum MP (pouvoir magique maximum)

Ton pouvoir magique peut être restauré au maximum par un séjour dans une auberge.

G (Gold)
This is the money you have obtained. You get some gold for each of the monsters you defeat. And when you've saved up enough gold, you'll be able to buy weapons, armor and other items.

E (Experience)
This is your fighting experience. You gain experience by defeating the enemy, the stronger the enemy, the more experience you get.
As you gain experience, your level goes up and your strength increases.

Strength
This number increases as your level goes up.

Agility
Your character becomes faster at higher levels. This means that you can more easily avoid the enemy or run away.

Attack power
The higher this number, the more damage you can inflict on monsters. You can increase your attacking power by becoming stronger and acquiring more powerful weapons.

Defend power
A higher defense rating means that an enemy's attack will inflict less damage.

G (gold-or)
Représente l'argent que tu as accumulé en vainquant des monstres. L'argent accumulé permet d'acheter des armes, armures et autres articles.

E (experience-expérience)
Représente ton expérience de combat. Tu acquières de l'expérience en vainquant l'ennemi. Plus l'ennemi que tu vaincs est fort, plus tu obtiens d'expérience. Et plus tu obtiens d'expérience, plus ton niveau et ta force augmentent.

Strength (force)
Ta force augmente à mesure que tu augmentes de niveau.

Agility (agileté)
Ton caractère devient plus rapide aux niveaux plus élevés. Tu peux alors mieux éviter l'ennemi ou le fuire.

Attack power (puissance d'attaque)
Plus ta puissance d'attaque est imposante, Plus tu peux infliger de dommages aux monstres. Tu peux augmenter ta puissance d'attaque en augmentant ta force et en acquiérant plus d'armes puissantes.

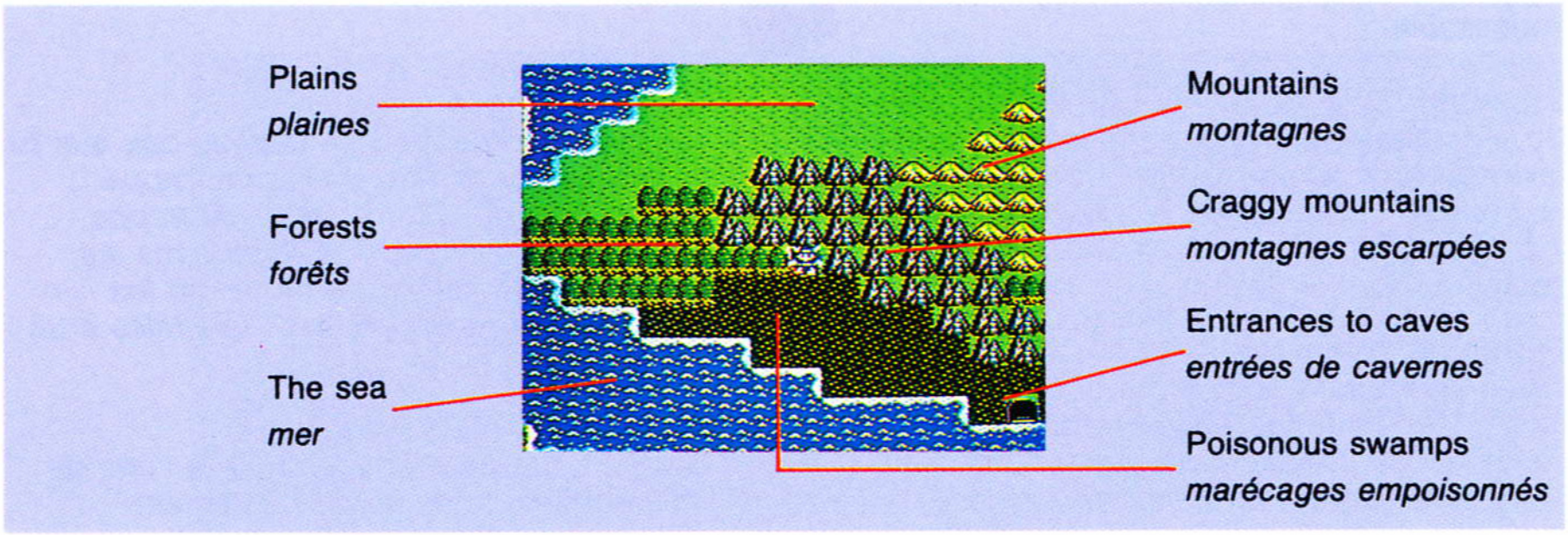
Defend power (puissance de défense)
Plus ton taux de défense est élevé, moins les attaques de l'ennemi te causeront de dommages.

GETTING TO KNOW THE TERRAIN

Let's take a walk around the wide expanse of Alefgard

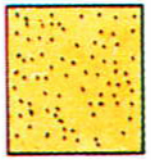
APPRENDRE À CONNAITRE LE TERRAIN

Prenons une marche dans les vastes étendues d'Alefgard.



Plains

You can walk about normally as fewer monsters live here.



Les plaines

Tu peux les emprunter sans crainte, très peu de monstres s'y attardent.

Forests

You can also walk through forests. But more monsters are lurking here.

Les forêts

Tu peux aussi les emprunter sans trop de crainte, bien que plus de monstres y rôdent.

Mountains
Mountains will slow you down a bit. More importantly you'll come across many enemies. If you don't want to bump into a lot of monsters then keep out of the mountains.

Craggy mountains
Very, very steep mountains. They are impassable.

Swamps
Poisonous swamps. For each step you take you lose two hit points. Keep an eye on your HP rating when you take a walk in the swamps and use herbs and spells to keep your life force high.

Entrances to caves
When your character arrives at one of these, you'll automatically be transported inside. Once inside, make sure you're carrying a fiery torch. If you go inside a cave by accident, don't move. Use the stairs command to leave or risk being lost in the darkness.

Bridges
Beware of bridges! When you cross a bridge you'll arrive at an area where stronger monsters live.

Les montagnes
Les montagnes te ralentiront un peu. L'ennemi s'y réfugie. Si tu veux éviter d'arriver face à face avec tout plein de monstres, reste loin des montagnes.

Les montagnes escarpées
Très, très raides, elle sont insurmontables.

Les marécages
Ils sont empoisonnés. À chaque pas que tu y fais, tu perds deux points de frappe. Garde un oeil sur ta marque de frappe lorsque tu prends une marche dans les marécages et utilise les herbes et les incantations pour conserver ta vitalité à un niveau élevé.

Les entrées de cavernes
Lorsque ton personnage arrive à l'une de ces entrées, tu es automatiquement transporté à l'intérieur. Une fois à l'intérieur, assure-toi d'être muni d'une torche ardente. Si tu te retrouves à l'intérieur sans l'avoir planifié, ne bouge pas. Utilise la commande Stairs pour partir ou risquer de te perdre dans le noir.

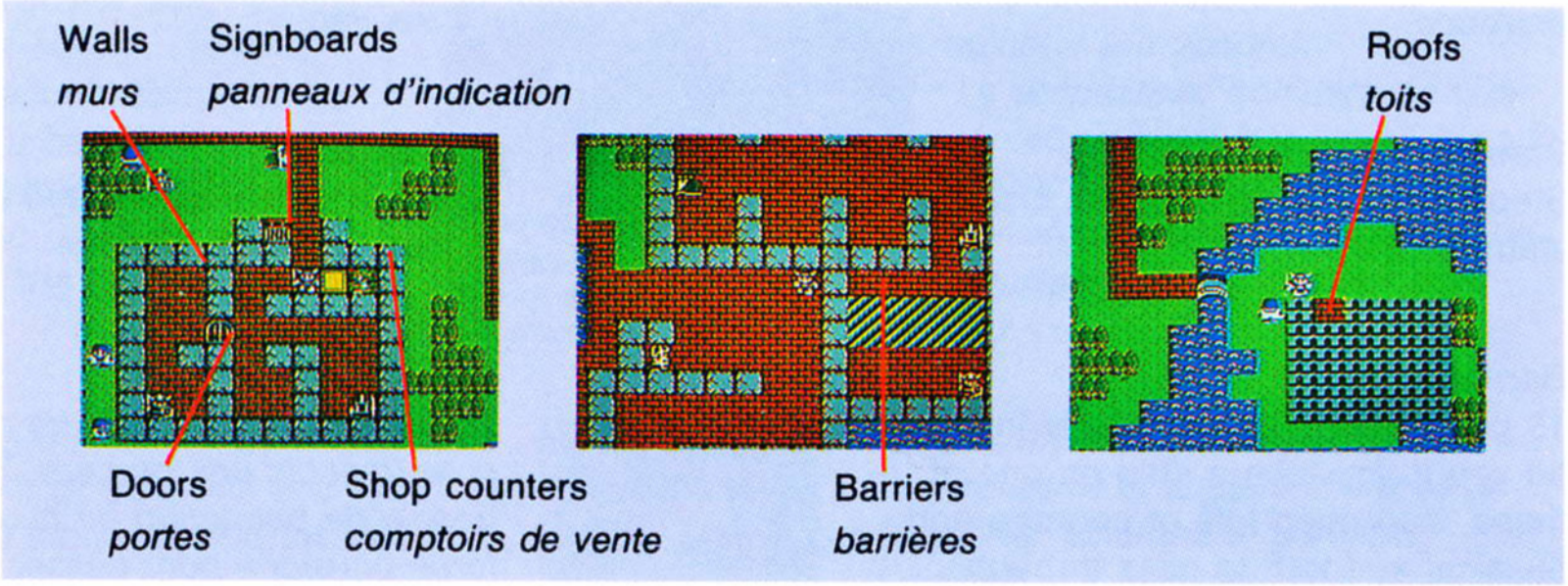
Les ponts
Attention aux ponts! De l'autre côté des ponts vivent des monstres plus puissants que la normale.

Castles and Towns

You can enter a castle or town that you've come across. Here are some of the things you will find in castles and towns.

Les châteaux et les villes

Tu peux entrer dans un château ou une ville que tu croises. Voici certaines choses que tu trouveras dans les châteaux et les villes :



Shop counters

Go straight to the counter if you want to talk to the shopkeeper.

Les comptoirs de vente

Va directement au comptoir si tu veux parler au propriétaire.

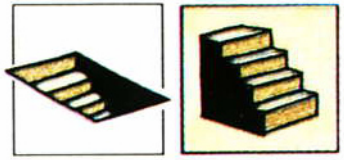
Doors
You can open doors with the "door" command if you have a key.

Les portes
Tu peux ouvrir les portes avec la commande Door si tu as une clé.

Roofs
All houses with roofs have an entrance. Sometimes, you must search for the entrance.

Les toits
Toutes les maisons qui ont un toit ont aussi une entrée qui n'est pas toujours facile à trouver.

Stairs
Steps for going up or down. Use the stairs command.



Les escaliers
Utilise la commande Stairs pour les monter et les descendre.

Barriers
15 points worth of damage is inflicted on you if you take a step on one of these. You need lots of courage and physical strength to pass through these barriers.

Les barrières
Tu encaisses 15 points de dommage si tu franchis une barrière. Tu auras besoin de beaucoup de courage et de force physique pour passer ces dernières.

Shops

This is where you can buy and sell weapons, armor and items

First off, go to the counter and try talking to the shopkeeper on the other side. He will ask you what you want to buy(or sell).
When you're selling, the shop keeper will accept things at half the price you bought them for. Alefgard businessmen are very stubborn.You won't be able to haggle over the price.

Sit down at the counter and talk business!
Assieds-toi au comptoir et fais des affaires!

Les boutiques

Tu peux y acheter et y vendre des armes, des armures et des articles.

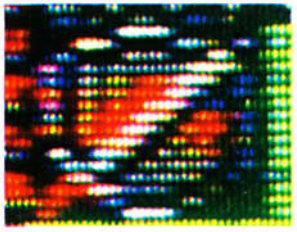
D'abord, va au comptoir avant d'essayer de parler au propriétaire qui se trouve derrière. Il te demandera ce que tu veux acheter (ou vendre).
Le propriétaire achètera ce que tu veux vendre à la moitié du prix coûtant. Les marchands d'Alefgard sont très têtus. Tu ne pourras pas marchander avec eux.

Weapon stores

They sell lots of weapons and armor. Look for the signboard on the right (Some of the stores don't put out signs!). Goods differ from shop to shop.

General store

Fiery torches, herbs, and other goods are available for purchase. You can also sell items that you've picked up on your adventure.



Les boutiques d'armes

On y retrouve beaucoup d'armes et d'armures. Cherche le panneau d'indication à la droite de la boutique. (Certaines boutiques n'affichent pas de panneau!.) La marchandise varie d'une boutique à l'autre.

Boutiques de varietes

Tu peux y acheter des torches ardentes, des herbes et toutes sortes d'autres articles. Tu peux aussi y vendre des articles que tu auras accumules au cours de ton expedition.

Inn

When you stay overnight here, you can restore the maximum HP and MP that you lost during your adventures. Look for the Inn sign. Each Inn charges a different price.

Les auberges

Lorsque tu passes la nuit dans une auberge, tu peux restaurer au maximum ta marque de frappe et ton pouvoir magique maximum. Cherche le panneau d'indication. Chaque auberge loue ses chambres à des prix différents.

Key cutter

He sells magical keys that can open any door. However, it's up to you to find out which town the key cutter is in.

Le tailleur de clés

Il vend des clés magiques qui peuvent ouvrir toutes les portes. À toi de trouver dans quelle ville il fait affaires.

Magic water merchant

There's a rumor in the kingdom that there are shops that'll sell you magical water that protects you from monsters. But we don't have much information on this. If you're interested, search for it!

Les marchands d'eau Magique

Une rumeur circule dans le royaume qui veut que dans certaines boutiques, on vend de l'eau magique qui protège des monstres. Mais nous n'en savons pas davantage sur le sujet. Si ça t'intéresse, vois ce que tu peux trouver.

YOUR WEAPONS AND ARMOR

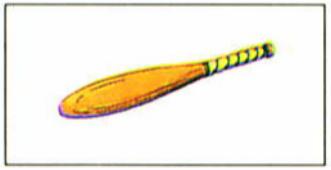
Weapons

Bamboo stick

Just a simple length of cut bamboo. It's cheap but not very powerful.

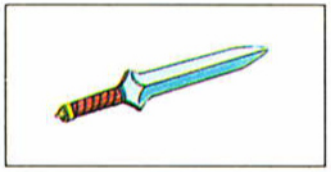
Club

A shaved oak bough with an easy-to-hold grip. More powerful than the bamboo stick.



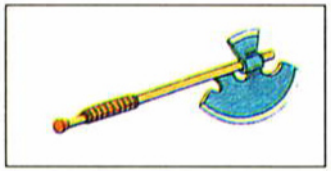
Copper sword

A long sword made from copper that will inflict a fair bit of damage on the enemy.



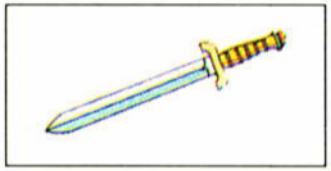
Hand axe

An iron axe made especially for fighting. Powerful but difficult to wield.



Broad sword

A light, strong sword made of steel that's really powerful.



LES ARMES ET ARMURES

Les armes

Le bâton de bambou

Un simple bout de bâton en bambou c'est pas cher, mais pas tellement efficace non plus.

Le gourdin

Taillé dans un chêne, il se manie bien et est plus puissant que le bâton de bambou.

L'épée de cuivre

Une longue épée de cuivre qui infligera pas mal de dommages à l'ennemi.

La hache

Une hache de fer conçue spécialement pour le combat. Elle est puissante mais difficile à manier.

La large épée

Cette épée d'acier légère et solide est très puissante.

Armor

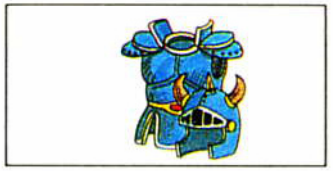
Clothes
Made of thick cloth, they don't really protect you too much from the enemy. Even so, it's better than nothing and it does lessen the damage inflicted by the enemy a little bit.

Leather armor
Sewn together from fragments of soft leather, it is useful in combat. It's light and easy to move about in, and it gives you more protection than the clothes.

Chain mail
Made from light metallic thread sewn together. Light and easy to move about in, it will considerably lessen the damage that the enemy can inflict on you.

Half plate
A strong piece of armor made from beaten out iron panels. Although you can't move about so fast. It really protects you from the enemy's blows.

Full plate
Made from specially fabricated steel, this is really durable armor. It'll protect you from almost all enemy attacks.



Armures

Les vêtements
Bien qu'ils soient taillés dans du tissu épais, ils ne te protégeront pas vraiment de l'ennemi. Mais ils valent mieux que rien et ils contribueront à amoindrir les dommages causés par l'ennemi.

L'armure de cuir
Faite de pièces de cuir souple cousues ensemble, elle s'avérera utile lors de combats. Légère et flexible, elle protégera mieux que les vêtements.

L'armure en cotte de mailles
Faite de métal léger fileté, elle est légère et flexible et elle réduira considérablement les dommages causés par l'ennemi.

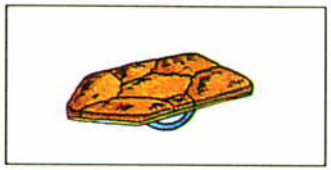
La demi-plaque
Une pièce d'armure résistante faite de plaques de fer martellé. Bien qu'elle ne soit pas très flexible, elle protège vraiment bien des attaques de l'ennemi.

La pleine plaque
Faite de plaques de métal spécialement conçu, cette armure est très résistante. Elle te protégera de presque toutes les attaques de l'ennemi.

Shields

Small shield

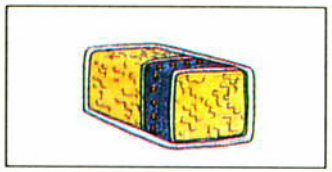
A rectangular shield made from cow and goat hide. Light and easy to handle, it is the most widely used shield in Alefgard.



Large shield

Cast from iron, this shield has a delicate engraved design on its front. Of course, this durable shield has far more protective power than that of the small shield.

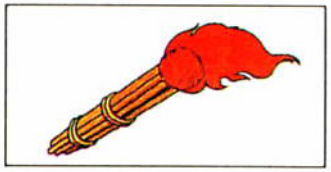
*Search for even more types of weapons and armor.



HOW TO USE YOUR ITEMS

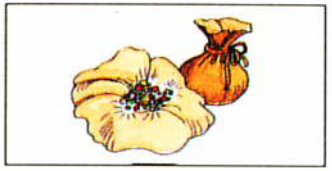
Fiery torch

This lights up the dark and gloomy underground labyrinths. It's made from slender fresh wood and is soaked in pine resin and oil. You can buy it at almost all general stores.



Herbs

A medicine made of pulverized and mixed mandoragora root and mugwort. Just one herb package will restore 20-35 of your HP points.



Les boucliers

Le petit bouclier

Un bouclier rectangulaire fait de cuir de vache et de chèvre. Léger et facile à manier, c'est le bouclier dont l'usage est le plus répandu à Alefgard.

Le grand bouclier

Fait de métal coulé, ce bouclier arbore une gravure délicate sur son devant. Bien entendu, ce bouclier résistant protège beaucoup mieux que le petit bouclier.

**En cherchant bien, tu trouveras d'autres armes et armures de différents genres.*

UTILISATION DES ARTICLES

La torche ardente

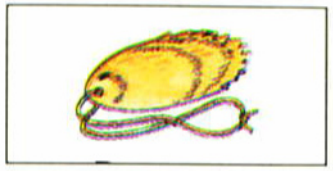
Cette torche éclaire les sombres labyrinthes souterrains. Elle est faite de bois tendre fraîchement coupé et est trempée dans de la résine de pin et de l'huile. Elle est vendue dans presque toutes les boutiques de variétés.

Les herbes

Un médicament fait d'un mélange de racines de mandoragora et de mugwort pulvérisées. Un seul emballage d'herbes restaurera ta marque de frappe de 20 à 35 points.

Dragon's scale

Legend has it that this fell from a dragon's body a long, long time ago. A light green fossil that fits in the palm of your hand, it has mysterious powers and slightly increases your defensive power.



L'écaille de dragon

La légende raconte que cette écaille est tombée d'un dragon il y a très très longtemps. Ce léger fossile vert qui tient dans la paume de la main a un pouvoir mystérieux et augmente légèrement ta puissance de défense.

Wings

Another legend has it that, when lightning strikes and kills a Wyvern, its wings fall down to earth with their magical flying powers still intact. Using these wings will bring you back to Tantegel Castle.

Les ailes

Une autre légende raconte que lorqu'un éclair brise le ciel et tue un Wyvern, les ailes de la victime tombent sur la terre et conservent leur pouvoir de voler. Ces ailes te ramèneront au château de Tantegel.

Fairy Water

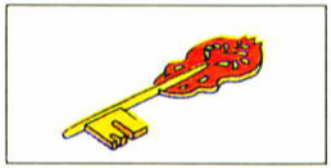
Magical water taken from a spring by a silver ladle on the night of a full moon and purified at the altar of the goddess Aura. It is said that you can travel for some time while warding off those in your way if you sprinkle some of the water on your body. However, the power of this water is not effective in caves or against evil monsters with great power.

L'eau féérique

Cette eau magique a été puisée à une source à l'aide d'une louche d'argent une nuit de pleine lune, et a ensuite été purifiée à l'autel de la déesse Aura. On dit que si tu t'en asperges, son pouvoir de répulsion te permettra de voyager longtemps sans être attaqué. Toutefois, cette eau n'a aucun pouvoir dans les cavernes ou contre les monstres malicieux de grande puissance.

Key

Special keys that open closed doors. Although you can use them on any door, you lose one for each door you have opened.



Les clés

Certaines clés sont des passe-partout. Bien qu'elles puissent ouvrir toutes les portes, chacune d'elle ne peut ouvrir qu'une seule porte.

*Naturally enough, there are more items. What power will new found items hold in store for you? Only you can find that out.
Though the fiery torches, herbal packages, wings, magical water and keys are reduced by one each time you use them, you won't lose other items even if you experiment with them.

**Évidemment, il y a d'autre articles. Quels pouvoirs auront ces articles inconnus? Toi seul(e) peut le savoir.*
Bien que les torches ardentes, les emballages d'herbes, les ailes,l'eau féérique et les clés magiques ne peuvent être utilisés qu'une seule fois chacun, les autres articles peuvent être utilisés plus d'une fois.

MAGIC SPELLS

You've just set out on your travels and you know no spells whatsoever. But as you fight on, you'll gain experience and as you grow in level as a warrior you'll be able to learn new spells as your level increases.

Heal

If you use this spell when you've been wounded in battle, you can be cured without having to stay overnight at an Inn.
You can use this spell whether you're walking about or in battle. For each time you chant the spell, you can gain 10-15 extra HP points and lose 4 MP points.

Hurt

A spell you will use for fighting. When you chant it, little balls of fire spurt out of your fingertips.
One chant of this spell inflicts 2-15 points of damage on the enemy, and you lose 2 points of MP.

Sleep

Chant this spell if you come across some really disagreeable monsters. It will make monsters fall into a deep, deep, sleep.
You lose 2 points of MP for every spell. It doesn't work every time.

INCANTATIONS MAGIQUES

Au début de ton voyage, tu ne connais aucune incantation. Mais au fil des combats, tu acquières de l'expérience et à mesure que ton niveau de guerrier(ère) augmente, tu pourras apprendre de nouvelles incantations.

Guérison

Cette incantation guérira les blessures de combat sans que tu aies à passer une nuit dans une auberge. Tu peux utiliser cette incantation lorsque tu te promènes ou lors d'un combat. Chaque fois que tu chantes cette incantation, tu peux augmenter ta marque de frappe de 10 à 15 points et tu diminues de 4 points ton pouvoir magique maximum.

Blessure

Incantation que tu peux utiliser lors de combats. Lorsque tu la chantes, de petites boules de feu sont projetées du bout de tes doigts. Chaque fois que tu chantes cette incantation, tu infliges de 2 à 15 points de dommage à l'ennemi et ton pouvoir magique maximum diminue de 2 points.

Sommeil

Chante cette incantation aux monstres très désagréables. Ils plongeront dans un profond, très profond sommeil. Chaque fois que tu chantes cette incantation, ton pouvoir magique maximum diminue de 2 points. Cette incantation ne fonctionne pas toujours.

Radiant
This spell will light up caves when you find yourself groping around in
the dark. Brighter than a fiery torch, you'll be able to see far ahead.

Stop spell
Of the various monsters you'll come across in your travels some will attack you with spells. When that happens, chant this spell. If the spell is successful you can block the monster's spell.

Outside
If by chance you lose your way deep down in some dark, gloomy labyrinth or if you find that you haven't enough strength to get back up to the world above, then this is the spell for you. It'll warp you back to the world above in no time at all.

Return
When you've travelled too far away from home or you find that you just can't return to Tantegel Castle, use this spell to soar high in the sky and return.

Radiation
Cette incantation éclairera les cavernes obscures dans lesquelles tu risques de te perdre. Plus brillante qu'une torche ardente, elle te permet d'y voir loin.

Écran à incantations
Certains monstres t'attaqueront avec des incantations. Utilise l'écran à incantations qui, s'il s'avère efficace, bloquera l'incantation du monstre.

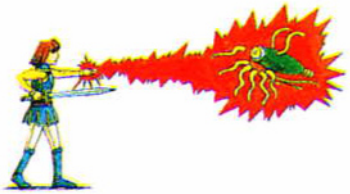
Extérieur
Utilise cette incantation si tu te retrouves perdu au fin fond d'un labyrinthe obscur ou si tu considères que tu n'as assez de force pour retourner dans le monde extérieur. Tu te retrouveras vite en lieu sûr.

Retour
Lorsque tu es allé trop loin et que tu ne crois pas pouvoir retourner au château de Tantegel, utilise cette incantation qui te projettera haut dans le ciel et te ramènera sur le bon chemin.

Repel
This spell will cloak you in a magical aura that protects you from monster attacks. However, it won't work in foul smelling caves. And just like Fairy Water, you can't use it against monsters stronger than you.

Healmore
Some of the Dragonlord's henchmen are so strong that they inflict more than 30 points worth of damage in a single attack, in which case "Heal" or healing herbs won't work in time. This is a more powerful version of "Heal" and will restore 75-100 HP points each time you use it.

Hurtmore
This is a more powerful version of "Hurt". Legend has it that those who chant the spell can summon up lightning and attack the enemy with it. When you've chanted the magic spell, knife-like lightning is fired from your fingertips and destroys almost all enemies.



Répulsion
Cette incantation t'enveloppera dans une aura magique qui te protégera des attaques des monstres. Toutefois, cette incantation ne fonctionnera pas dans les cavernes puantes. Et, tout comme l'eau féérique, elle ne pourra rien contre les monstres plus puissants que toi.

Super guérison
Certains des suppôts du dragon sont tellement forts qu'ils t'infligeront plus de 30 points de dommage au cours d'une simple attaque. Dans ces cas, l'incantation "guérison" ou les herbes de guérison ne produiront pas d'effets assez rapides.
Super guérison est une version améliorée de l'incantation "guérison" qui restaurera ta marque de frappe de 75 à 100 points chaque fois que tu l'utiliseras.

Super blessure
Cette incantation est la version augmentée de l'incantation "blessure". La légende raconte que ceux qui chantent cette incantation peuvent appeler un éclair dont ils se serviront pour attaquer leur ennemi. Lorsque tu chantes cette incantation, des éclairs en forme de couteaux sont projetés du bout de tes doigts et détruisent presque tous tes ennemis.

VISIT THE KING AND HAVE YOUR DEEDS RECORDED ON THE IMPERIAL SCROLLS OF HONOR (to save your game)

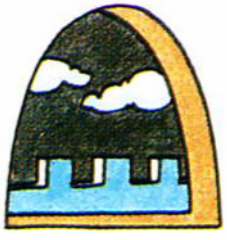
Your adventure is much longer than you think, so long that you'll never achieve your goal in a single day.
To save your game, you must return to Tantegel Castle and visit King Lorik on the second floor.
Another thing, even when you're not ending the game we advise you to go and visit the King, for example, at each promotion in level.

VISITE LE ROI ET FAIS INSCRIRE TES TITRES DANS LES MANUSCRITS HONORIFIQUE DE L'EMPIRE (pour sauvegarder la partie)

Visit the King to save your game.
Visite le roi pour sauvegarder la partie.

Ton aventure est beaucoup plus longue que tu le crois. Elle est tellement longue que tu ne pourras jamais atteindre ton but en une simple journée. Pour sauvegarder une partie, tu dois retourner au château de Tantegel et visiter le roi Lorik qui réside au premier étage. Nous te conseillons d'aller voir le roi régulièrment, pas seulement lorsque tu as fini de jouer, mains au moins à chaque nouveau niveau auquel tu accèdes.

CAUTION; TO AVOID DAMAGING SAVED INFO, HOLD THE RESET BUTTON AS YOU TURN THE POWER OFF.
ATTENTION : POUR ÉVITER LA PERTE D'INFORMATIONS SAUVEGARDÉES, APPUYER SUR LE BOUTON "RESET" ET COUPER L'ALIMENTATION SIMULTANÉMENT.



HOW TO START OFF ON THE RIGHT FOOT (What you must do at the beginning of the game)

- When starting mew games, enter your name. When you've done this, the King will appear. Press any button and the King will talk to you.
- Once you've heard what he tells you, do as you're told. Collect the three treasure chests and talk to the soldiers. They're sure to give you lots of useful advice for your travels. (Enter commands by using the A button and the ✚ control pad. See page 11 ENTERING COMMANDS DURING WALKABOUT MODE for details.)
- Now, open the door and set out on your adventure. The bottom of the stairway is the ground floor of the castle. You can see lots of people moving about. Talk with them for useful information.
- You should be able to see the town of Brecconary, if you leave the castle. Go into town and find the weapons store to the North(straight up). Now, it's time to buy weapons and armor.

COMMENT PARTIR DU BON PIED (Procédures de départ)

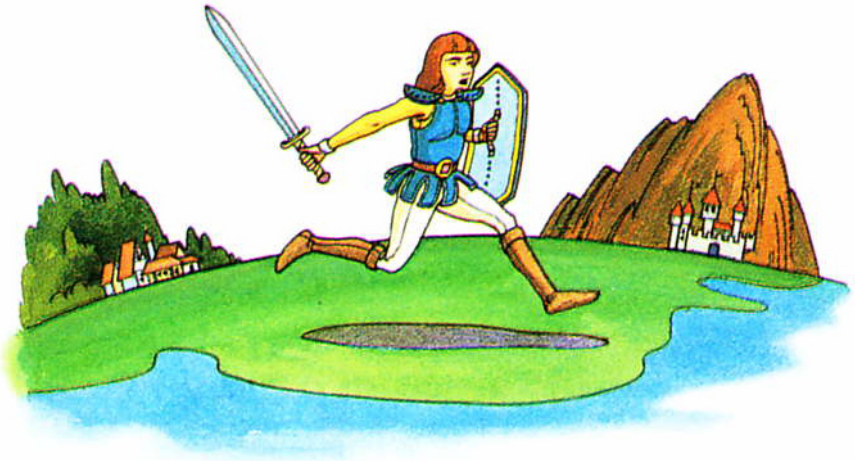
- *Lorsque tu commences une nouvelle partie, enregistre ton nom. Le roi apparaîtra ensuite. Appuie sur n'importe quel bouton et le roi te parlera.*
- *Écoute ce qu'il a à dire et fais ce qu'il te dit. Collecte les trois coffres aux trésors et parle aux soldats. Ils représentent une précieuse source de conseils pour ton expédition. (Utilise le bouton A et le Control Pad pour enregistrer les commandes. Pour plus de détails, consulte la page 11 ENTRÉE DES COMMANDES EN MODE WALKABOUT.)*
- *À présent, ouvre la porte et prépare-toi pour l'aventure. Le bas de l'escalier représente le rez-de-chaussée du château. Beaucoup de gens y circulent. Parle-leur pour obtenir des renseignements utiles.*
- *En sortant du château, tu devrais pouvoir apercevoir la ville de Brecconary. Va dans cette ville et rends-toi à la boutique d'armes qui se trouve au nord (vers le haut). C'est le temps d'acheter des armes et des armures.*

- What a selection of weapons and armor! But you've only got 120 pieces of gold. Are you going to buy the club and clothes, or the bamboo stick and leather armor? That's for you to decide. Use your money wisely!
- Take a few steps out of town and monsters will come to attack you. At level 1, you're still a weak fighter. Nevertheless, you should be able to defeat slimes. Attack them until they're defeated.
- You suffer damage when the Slimes hit you and your HP value goes down. When the HP value is displayed in red, that's a danger signal! When this happens go back to town and stay overnight at an Inn to recover your life force.
- The further away you roam from the Tantegel Castle, the stronger the monsters become. Our advice is not to stray too far from the castle. Fight Slimes and work on increasing your experience points.
- While you're fighting Slimes, you're bound to be promoted at some time to level 2. When that happens, go and see the King. He'll tell you how many more points you need to advance to level 3.

- *Quelle sélection! Par contre, tu n'as que 120 pièces d'or. Achèteras-tu les vêtements et le gourdin, ou le bâton de bambou et l'armure de cuir? À toi de décider. Utilise ton argent avec sagesse.*
- *Sors de la ville; des monstres viendront t'attaquer. Au niveau 1, tu n'es qu'un(e) faible guerrier(ère). Toutefois, tu devrais pouvoir vaincre les monstres gluants. Bats-toi jusqu'à leur fin.*
- *À mesure que les monstres gluants t'attaquent, tu subis des dommages et ta marque de frappe diminue. Tu es en situation dangereuse lorsque ta marque de frappe est affichée en rouge. Retourne à la ville et passe la nuit dans une auberge pour reprendre de la vitalité.*
- *Plus tu t'éloignes du château de Tantegel, plus les monstres deviennent puissants. Nous te recommandons de ne pas trop t'éloigner du château. Combats les monstres gluants et travaille à augmenter ton d'expérience.*
- *Lorsque tu combats des monstres gluants, tu risques en tout temps d'être promu au niveau 2. Alors, va voir le roi qui te dira de combien de points tu as besoin pour accéder au niveau 3.*

- When you've been promoted to level 3, you'll learn a spell, gain more strength and speed and you'll be able to fight Drakkees without much trouble.
- And at level 4 you'll be able to use the spell "Hurt". With this spell, you'll be able to defeat the magicians.
- If you continue the game like this, you'll gradually grow in strength and be able to travel to fields farther away.
- Long, long ago the hero Erdrick defeated the evil Dragonlord. It's up to you to do the same and create new legends for the little kingdom of Alefgard.

- *Lorsque tu es promu au niveau 3, tu apprends une incantation, tu deviens plus forte, plus rapide et tu peux battre les Drakkees sans trop de problèmes.*
- *Au niveau 4, tu peux utiliser l'incantation "blessure" qui te permettra de vaincre les magiciens.*
- *À mesure que le jeu progresse, ta force augmente et tu peux t'aventurer de plus en plus loin.*
- *Il y a très très longtemps, le héros Erdrick vainquit le maléfique Seigneur des dragons. À toi de faire de même et de devenir l'objet d'une nouvelle légende pour le petit royaume d'Alefgard.*



HINTS ON DEFEATING THE DRAGONLORD

•Look carefully at the windows!

A window will appear at the top left of the screen when you come to a stop. Always check this window when you're traveling. It will provide you with important information. If you've fought a lot and your HP points are really low, use the spell "Heal" or the herb packages to recover your life force. If you're low on both HP and MP, then go back to town and stay at an Inn. If you don't, you'll die and as a punishment you'll lose half of your gold.

•Judge monsters' strength!

The monsters roaming about in the realm of Alefgard each have differing HP values and ways of attacking you. Slimes are defeated after only 3 or 4 points of damage. However Wolfs and Skeletons won't be defeated uunless you inflict several times that much damage on them.

While you're fighting, remember how much HP certain types of monsters have, how they attack you and how you can attack them back.

TRUCS POUR VAINCRE LE SEIGNEUR DES DRAGONS

•Regarde attentivement les fenêtres!

Une fenêtre apparaît au coin superieur gauche de l'écran lorsque tu t'arrêtes. Regarde toujours aux fenêtres lorsque tu voyages. Elle renferment des informations importantes. Si tu t'es beaucoup battu et que ta marque de frappe est très basse, utilise l'incantation "guérison" ou les emballages d'herbes pour recouvrer ta vitalité. Si ta force de frappe et ton pouvoir magique maximum sont bas, retourne à la ville et passe une nuit à l'auberge. Sinon, tu mourras et pour avoir été imprudent(e), tu perdras la moitié de ton or.

•Évalue la force des monstres

Chacun des monstres du royaume d'Alefgard a une puissance de frappe et des stratégies d'attaque différentes. Les monstres gluants sont défaits après seulement 3 ou 4 points de dommage, toutefois, les loups et les squelettes résisteront beaucoup plus longtemps. Lors des combats, souviens-toi de la puissance de frappe et de la stratégie de combat de certains types de monstres et de tes façons de leur riposter.

•Skillfully use your items!

The various items that you can buy in the general store will really come in handy.
For example, you won't need herbs if you remember the "Heal" spell, but they'll be very welcome if you've almost run out of magic points(MP) when fighting with a surprisingly strong enemy.
If you've got enough money to spare and you want to travel a long way, buy the wings. Many times you'll wish you'd brought some along.

•Gather lots of information!

To defeat the Dragonlord, you must of course be strong and seek out where the Dragonlord lurks.
To do that you must visit lots and lots of districts in Alefgard and gather information from the townspeople. Some of the things that they will tell you may not make much sense at the time, but as you go forward in the game you'll understand the meaning of their words.
You would be well advised to make note of what they tell you!

•Utilise tes articles avec habileté!

Les divers articles que tu peux acheter à la boutique de variétés s'avéreront très utiles. Par exemple, tu n'auras pas besoin d'herbes si tu te rappeles de l'incantation "guérison", mais elles seront très appréciées si tu viens presqu'à manquer de pouvoir magigue lors d'un combat contre un ennemi très puissant.
Si tu as de l'argent à dépenser et que tu veux voyager loin, va acheter les ailes. Ainsi, tu ne regrettras pas de ne pas les avoir emmenées.

•Recueille beaucoup d'information

Pour vaincre le Seigneur des dragons, tu dois être fort(e) et trouver la cachette du dragon. Pour ce faire, tu dois visiter grand nombre de districts d'Alefgard et recueillir de l'information des gens de la ville. Certaines choses qu'ils te diront peuvent ne rien vouloir dire sur le moment, mais à mesure que tu progresseras dans la partie, tu comprendras la signification de leurs dires.
Nous te recommandons de noter ce que ces gens te disent.

MEMO

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Game Paks

Mattel Canada, Inc. ("Mattel") warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("Pak") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Mattel will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to **Mattel Canada, Inc., NES, 800 Islington Toronto, Ontario M8Z4N7** postage prepaid, insured and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of Mattel, be repair or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. **Call collect 0-416-252-GAME (4263)** for the amount of the service charge.
Payments must be made check or maney order, payable to Mattel Canada, Inc.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province.

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS

Cartouche de jeu Nintendo

Mattel Canada Inc. (''Mattel'') garantit à l'acheteur premier que cette cartouche de jeu Nintendo (''Cartouche'') (excluant les accessoires de cartouche) est exempte de défectuosités de matériel et de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. S'il survient une défectuosité couverte par cette garantie pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, Mattel réparera ou remplacera à sa discrétion la cartouche défectueuse sans frais.

Pour vous prévaloir de ce service de garantie, veuillez retourner la cartouche à **Mattel Canada Inc., 'NES', 800 Islington Avenue, Toronto (Ontario) M8Z 4N7** dûment affranchie et assurée, et accompagnée d'une preuve de la date d'achat.

Les cartouches retournées sans une preuve de la date d'achat ou après échéance de la garantie limitée de 90 jours seront, à la discrétion de Mattel, réparées ou remplacées moyennant les frais de service en vigueur pour les réparations hors garantie. Pour le montant des frais de service, veuillez composer le **0-416-252-GAME (4263)** à frais virés. Les paiements doivent être effectués par chèques ou mandats-poste à l'ordre de Mattel Canada Inc.

La présente garantie ne sera pas honorée si la cartouche a été endommagée à la suite d'une négligence, d'un accident, d'un usage déraisonnable ou d'une modification.

La présente garantie donne au détenteur des droits légaux spécifiques et peut également lui donner d'autres droits pouvant varier d'une province à l'autre.

Nintendo®

Distributed by Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
MADE IN JAPAN by Nintendo
Distribué par Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
FABRIQUE AU JAPON par Nintendo

Printed in Japan
Imprimé au Japon